

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah	4
1.2.1. Identifikasi Masalah	4
1.2.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian	6
1.3.1. Maksud Penelitian	6
1.3.2. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Kegunaan Penelitian.....	7
1.4.1. Kegunaan Praktis.....	7
1.4.2. Kegunaan Akademis.....	8
1.5. Batasan Masalah	9
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian	10
1.6.1. Lokasi Penelitian	10
1.6.2. Waktu Penelitian	10
1.7. Sistematika Penulisan.....	12
BAB II LANDASAN TEORI.....	14
2.1. Penelitian Terdahulu	14

2.2. Konsep Dasar Sistem	15
2.2.1. Pengertian Sistem.....	15
2.3. Konsep Dasar Informasi	16
2.3.1. Pengertian Data	16
2.3.2. Pengertian Informasi.....	17
2.4. Konsep Dasar Sistem Informasi	18
2.4.1. Pengertian Sistem Informasi	18
2.4.2. Komponen Sistem Informasi	19
2.5. Pengertian <i>Gym</i>	19
2.6. Pengertian Sistem Informasi <i>Gym</i>	20
2.7. Pengertian Website	21
2.8. Pengertian Teknologi Informasi	21
2.9. Pengertian Mysql	21
2.10. Pengertian Data primer dan Data sekunder	22
2.11. <i>Black Box testing</i>	23
2.12. Topologi Jaringan	23
2.13. Pengertian <i>Member Fitness</i>	24
2.14. Pengertian <i>Instruktur Fitness</i>	25
2.15. Pengertian Absensi.....	25
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN.....	26
3.1. Objek Penelitian.....	26
3.1.1. Sejarah Perusahaan	26
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan	27
3.1.2.1. Visi Unpad Gym	27
3.1.2.2. Misi Unpad Gym	28
3.1.3. Struktur Organisasi.....	28
3.1.4. Deskripsi Tugas.....	29
3.2. Metode Penelitian	30
3.2.1. Desain Penelitian.....	30
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data.....	31

3.2.2.1. Sumber Data Primer	31
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder	33
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	33
3.2.4. Pengujian <i>Software</i>	34
3.2.4.1. Metode Pendekatan Sistem.....	34
3.2.4.2. Metode Pengembangan Sistem.....	35
3.2.4.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan	38
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan	41
3.3.1. <i>Use Case Diagram</i>	42
3.3.1.1. Definisi aktor dan deskripsinya	43
3.3.1.2. Definisi <i>Use Case</i> dan deskripsinya.....	44
3.3.1.3. Skenario <i>Use Case</i>	45
3.3.2. <i>Activity Diagram</i>	51
3.3.3. Evaluasi sistem yang sedang berjalan	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	59
4.1. Perancangan Sistem	59
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem.....	59
4.1.2. Gambaran umum sistem yang diusulkan	60
4.1.3. Perancangan sistem yang diusulkan	61
4.1.3.1. <i>Use Case diagram</i>	62
a. Definisi aktor dan deskripsinya	63
b. Definisi <i>Use Case</i> dan deskripsinya.....	64
c. Skenario <i>Use Case</i>	65
4.1.3.2. <i>Activity Diagram</i>	74
4.1.3.3. <i>Class Diagram</i>	79
4.1.3.4. <i>Sequence Diagram</i>	80
4.1.3.5. <i>Deployment Diagram</i>	83
4.2. Perancangan Database Diagram	84
4.3. Perancangan Antar Muka	88
4.3.1. Struktur Menu	88

4.3.2. Perancangan Input	89
4.3.2.1. Perancangan Kodifikasi	91
4.3.2.2. Perancangan Interface input.....	92
4.3.3. Perancangan Output.....	92
4.4. Perancangan Arsitektur Jaringan	95
4.5. Pengujian	97
4.5.1. Rencana Pengujian	97
4.5.2. Kasus dan hasil pengujian.....	99
4.5.3. Kesimpulan Hasil Pengujian	101
4.6. Implementasi	101
4.6.1. Implementasi Perangkat Lunak.....	102
4.6.2. Implementasi Perangkat Keras.....	102
4.6.3. Implementasi Basis Data	103
4.6.4. Implementasi Antar Muka	107
4.6.5. Implementasi Instalasi Program	113
4.6.6. Penggunaan Program.....	115
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	122
5.1. Kesimpulan	122
5.2. Saran.....	123

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN